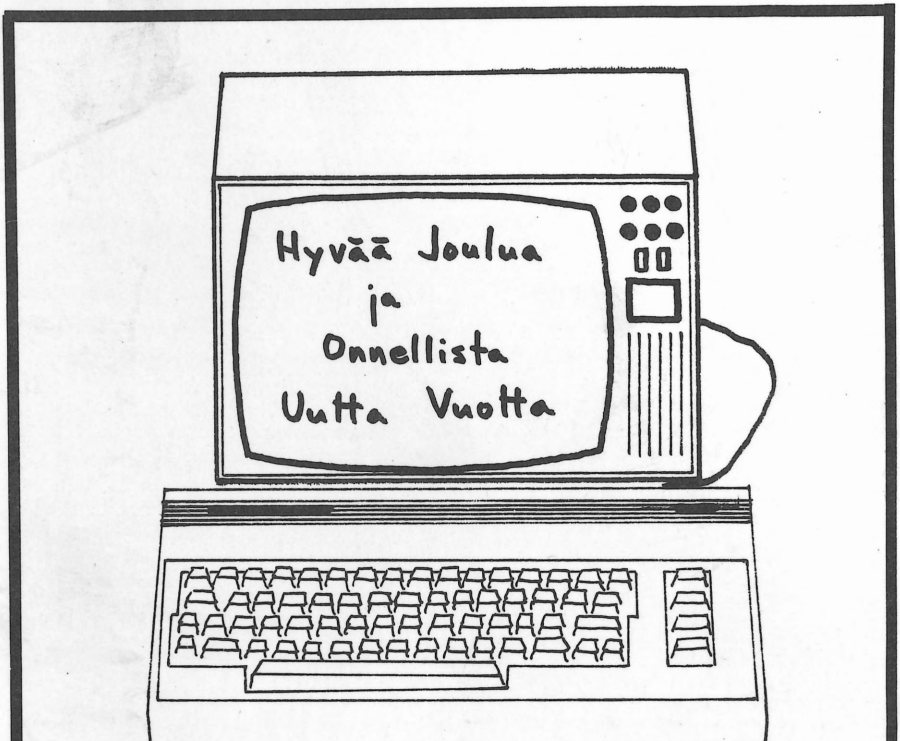
HELSINGIN SEUDUN VIC–KERHO

VIKKI

JÄSENLEHTI 8-83



PÄÄTOIMITTAJA:

Timo Matinpalo

Kerhon osoite:
PL 18
00241 Helsinki 24

Aineisto VIKKI N:o 1 / 84 varten on lähetettävä viimeistään 14.01.1984

SISÄLLYSLUETTELO:

sivu	aihe
2	kerhoinfo
3	uutisia
4	mainos
5-9	luettua/ilmoitus
10	skandinaaviset 64:lle
11-16	BBS-järjestelmä/ SM-kisa
17	mainos
18	artikkeliluettelo
19-26	basicode/mainos
27	ostan/myyn/vaihdan
28	jäsenluettelo jatkuu

JÄSENMAKSU 1984:

-vuosijäsenet 50 mk
- -"- alle 15 v. 30 mk
-yhteisöjäsenet 500 mk

KERHON POSTISIIRTOTILI:

310223 - 5

VIKKI:n ILMOITUSHINNAT:

-takakansi 300 mk
-aukeama 300 mk
-kokosivu 200 mk
- 1/2 sivu 100 mk
-toistuvista ilmoituksista eri tarjous

OSTAN/MYYN/VAIHDAN palstan ilmoitukset ovat ilmaisia kerhomme jäsenille. Ilmoitukset eivät tällöin saa olla kaupallisia. Ilmoituksen pituus saa olla n. 200 merkkiä. Ilmoitukset päätoimittajalle stop-date mennessä.

KERHON HALLITUS:
Puheenjohtaja
-Matti Pöyry
Varapuheenjohtaja
-Matti Aarnio
Taloudenhoitaja
-Mauri Robertsson
Sihteeri
-Matti Aarnio
Jäsenet
-Matti Nikkanen
-Tauno Perttula

Kirjoitusten ja kuvien lainaaminen on kielletty ilman Helsingin seudun VIC - kerhon hallituksen (os. PL 18, 00241 Helsinki 24) kirjallista lupaa.

Matti Aarnio

UUTISIA

Suomen ensimmäinen mikrotietokoneharrastajia palveleva tietopankki on otettu käyttöön Vaasassa. Tämän palvelun tarjoaa Commodore-tietokoneiden maahantuoja PCI-data. Palvelun käytöstä PCI-data ei peri maksua, ja se on atrkoitettu kaikille VIC-20 ja Commodore 64-mikrojen omistajille. (Järjestelmää kuvattu tarkemmin toisaalla tässä lehdessä.)

IBM:n kotitietokone Peanut-työnimellä kulkenut on ristitty alustavien tietojen mukaan PC-junioriksi. Laitteen todennäköisin julkistusajankohta lienee joulukuun alussa (USA). Perusversion muistikapasiteetti lienee 64 kilotavua. Arvelujen mukaan suurin yllätys lienee paristoista käyttövoimansa saava näppäimistö, joka sallii käyttäjän vapaamman liikkuvuuden!! Uutuus kommunikoi näytön kanssa infrapunasäteiden avulla! Perusversion hinnan arvellaan olevan yhdysvalloissa n. 700 dollaria, levyasemalla varustettuna n. 1300 dollaria. Hintaa voidaan pitää korkeahkona kun sitä verrataan mm. hyvin menestyneeseen Commodore 64-malliin, jota saa jo alle 200 dollarin hintaan.

Leluvalmistaja Milton Bradley on esitellyt Texasin 99/4A-tietokoneeseen puheensyöttöjärjestelmän. Järjestelmän hinta on alle 100 dollaria ja se tunnistaa 10 - 12 yleisesti peleissä käytettyä sanaa. Muiden Yhdysvalloissa kaupan olevien puheensyöttöjärjestelmien hinnat ovat yli 1000 dollaria.

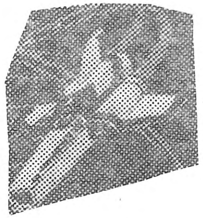
Texas Instuments oli tuomassa vielä tänä vuonna uuden 16 bittisen kotitietokoneen 99/8 markkinoille ilmeisesti lähinnä kilpailemaan Commodore 64:n kanssa. Heti perään kantautui USA:sta kuitenkin tieto, että Texas Instruments luopuu kokonaan kotimikrojensa tuotannosta. USA:ssa vallinnut äärimmäisen raju hintakilpailu on näet aiheuttanut Texasille vuoden kolmen ensimmäisen neljänneksen aikana lähen 200 miljoonan dollarin tappion. Muu Texasin tuotanto, eli komponenttien, laskinten ja kotimikroja suurempien tietokoneiden valmistus jatkuu entisellään. Eräänä luopumispäätökseen johtaneena seikkana pidetään Texas Instruments:in osakkeiden arvon putoamista ja heti luopumispäätöksen jälkeen osakekurssit nousivatkin huomattavasti.

Ensi vuonna alkaa markkinoille ilmestyä 32-bitin mikroprosessereita ainakin Motorolalta, Inteliltä ja Zilogilta. Vaikka puolijohdevalmistajat kilvan kiirehtivät 32-bittisten näytetoimituksiin, niin niitä tuskin vielä ensi vuonna myytäneen kovinkaan lukisasti.

Yk on nimennyt vuoden 1983 Maailman viestinnän vuodeksi. Päätapahtumana Suomessa on Viesti 83 Kommunikation-näyttely Helsingin messu- ja Kongressikeskuksessa 29.11-4.12.83. Tämän näyttelyn yhteydessä järjestää Elektroniikkainsinöörien Säätiö ja Suomen Messut myös MIKROT 83-näyttelyn. Tämä lähinnä harrastelijoille suunnattu näyttely on tulossa jokavuotiseksi näyttelyksi. Tätä lukiessanne on tämänvuotinen näyttely jo valitettavasti ohi, mutta tiedoksi jo näin etukäteen, että seuraava MIKROT 84 pidetään ensi vuonna FinnConsum 84- messujen yhteydessä marraskuussa. Järjestäjillä on tarkoitus kehittää MIKROT-näyttelystä alan valtakunnallinen päätapahtuma, joka kattaisi sekä koteihin että kouluihin sopivat mikrotietokoneet oheislaitteineen, ohjelmistoineen ja kirjallisuuden.

VIDEOTÄHTI

PL 142 00931 HELSINKI 93



TARJOAA NYT SINULLE
TILAISUUDEN PELATA
USA:N JA EUROOPAN
VIDEOPELIEN HUIPPUJA
OMALLA VIC-20 TAI C64
MIKROLLASI !
HINTAMME LYÖVÄT SEKÄ
SINUT ETTÄ KILPAILIJAMME
ÄLLIKÄLLÄ:

VIC-20 (UNEXP) 100,-
VIC-20 (16K) JA C64 120,-

☐ Tilaan uutuusesitteen
☐ Tilaan seuraavat pelit:(Vic 20 Unexp, jos ei mainittu muuta)

Avaruusaiheiset:

☐ Astro Fighters ☐ Skramble(Vic unexp & C 64)
☐ Space Rescue ☐ Starship Escape (16 K)
☐ Triad ☐ Multitron

Muut:

☐ Chopper ☐ Gridtrap (Vic unexp & C 64)
☐ Jumping Jack ☐ Scorpion

Llamasoft: (Vic 20 & C 64)

☐ Attack of the Mutant Camels (C 64)
☐ Gridrunner (Vic 20 unexp & C64)
☐ Matrix(=Gridrunner 2, Vic 20 8K & C 64)
☐ Laserzone (Vic 20 8 K & C 64

Lähetämme postiennakolla tilausjärjestyksessä. Postituskulut lisätään, paitsi ennakkomaksettuihin: KOP-Lauttasaari 3, nro 138650-77454, tiedonantoihin, mitkä pelit tilaat.

Nimi:

Osoite

Postitoimipaikka

Matti Aarnio

LUETTUA

Syyskuun Commodore Computing International-lehden esittelyssä tällä kertaa uusi Commodore malli 700. Tässä mallissa on näppäimistö irroitettu omaksi yksikökseen kuten EEC-määräykset nykyisin ammattikoneilta vaatiikin. Näppäimistö on melkein samanlainen kuin mallissa 500 ja liitännät löytyy sekä RS232C ja IEEE488. Näyttö 80 x 25 merkkiä. Sisäänrakennetut disketit 680k-tavua. RAM-muistia versiosta riippuen 128K-256K max laajennettavuus 896K. Rinnakkaisprosessorin liitäntämahdollisuus antaa mahdollisuuden hyödyntää myös CP/M-käyttöjärjestelmän alaisuuteen kirjoitettua ohjelmistoa.
Lehdessä on myös artikkeli CBM/PET/VIC/64:n liittämisestä toisiinsa käyttäjän-portin kautta (user-port). Rakennusohjeena, miten VIC-20:een saa "vilkkuvat"-merkit.
Ohjelmalistauksista mainittakoon "Double density plotting on the 64" "Moonlander", "Starfleet Command". Lisäksi paljon hyödyllistä tietoa kasettinauhuriin liittyvästä "firmwaresta" ym. hyödyllisistä muistipaikoista.

VIC-Computing lehden julkaiseminen on lopetettu ja tilalle on samalta kustantajalta tullut uusi lehti "Commodore User". Tämä lehti ilmestyy edeltäjäänsä tiuhemmin, eli kuukausittain. Ensivaikutelma lehdestä on että tasokkaiden artikkeleiden määrä olisi pysynyt määrällisesti samana, eli kussakin lehdessä on vain puolet siitä mitä aikaisemmin. Saa sitten nähdä miten jatkossa.
Lokakuun lehdessä testattu Englannissa hyvin suosittua tekstinkäsittelyohjelmaa Easy Script. Samassa lehdessä myös artikkeli Epson FX-80 printterin liittämiseksi CBM-64:ään. Liitteenä myös ohjelma jolla saadaan ohjelmallisesti FX-80 kirjoittamaan kaikki Commodoren graafiset merkit. Tässä numerossa alkoi myös sarja assembler-kielisen ohjelman alkeista, ja jatkoa on luvassa seuraavissa numeroissa. Artikkeli soveltuu myös ei ennen assebleria tunteville.

Marraskuun Commodore User jatkaa edellisessä numerossa alkanutta sarjaa CBM-64:n tekstinkäsittelyohjelmien testaamisesta. Tällä kertaa vuorossa "Simply Write"-ohjelma. Valitettavasti näyttää siltä että ko. ohjelmia ei vertailla ominaisuuksiensa mukaan keskenään, vaan kumpaakin aivan erillisenä.
Lehdessä on myös artikkeli, missä selitetään Calc-ohjelmien käyttöä ja käytettävyyttä.

Tällä kertaa minulla on myös miellyttävä tilaisuus esitellä lukijoillemme kokonaan uusi lehti, nimittäin amerikkalainen Compute!´s Gazette. Tämän lehden kustantaja on vanha tuttu mikromarkkinoilla sillä tämä julkaisee myös tutumpaa lehteä Compute!. Compute!´s Gazette on kuitenkin omistettu pelkästään VIC-20 ja CBM-64-koneiden omistajille. Tulemme jatkossa myös säännöllisesti seuraamaan tätä lehteä. Syyskuun numero on omistettu tietokoneiden etäiskäytölle ja VIC-20 ja CBM-64-terminaalikäytölle. Molemmille koneille on myös julkaistu yksinkertaiset terminaaliohjelmat.

BYTE-lehden lokakuun numerossa on esittelyssä uusi Hewlett Packard:in HP-150, joka lienee ensimmäinen henkilökohtainen tietokone, joka pystyy myös suoraan kuvaruudun pinnalta tunnistamaan sormella kosketuksen. Tunnistus tapahtuu infra-puna-säteittein avulla. Lehdestä löytyy myös artikkeli, jossa ko. koneen suunnittelijoita on haastateltu.

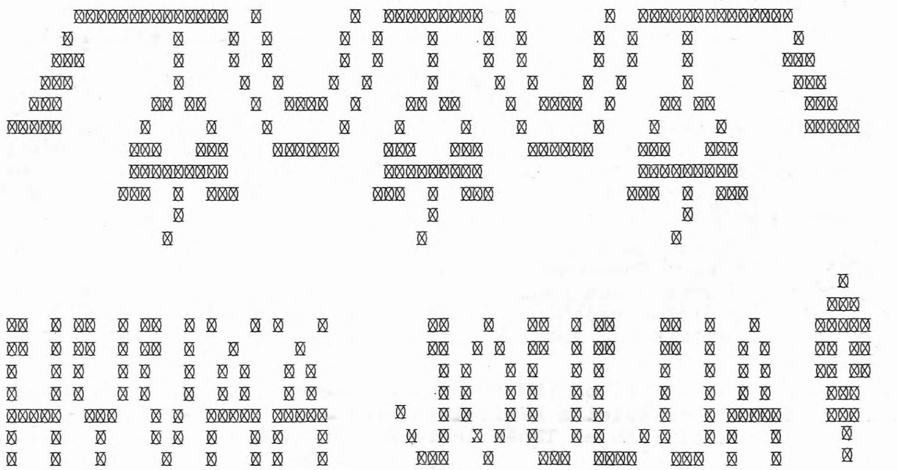
Marraskuun Byte-lehti on IBM-PC:n teemanumero. Tästä numerosta löytyy lukuisia artikkeleita käsitellen sekä laitteistoa, oheislaitteita että ohjelmistoja. Tähän lehteen kannattaa varmasti tutustua

jos haluaa tutustua IBM:n personal computeriin.

PERSONAL COMPUTING (USA)-lehden marraskuun numerossa on esitelty uusi mielenkiintoinen kirjoitinuutuus. Mannesmann Tally on nimttäin tuonut markkinoille uuden, lähen laatukirjoitinjälkeä tuottavan hinnaltaan suhteellisen edullisen kirjoittimen SPIRIT-80. Kirjoittimen hinta on USA:ssa 399 dollaria, eli noin 100 dollaria halvempi kuin useimmat tämän laatuluokan kirjoittimet. Kirjoittimen kirjoitusnopeus on 80 merkkiä sekunnissa ja se kirjoittaa myös molempiin suuntiin. Spirit-80:n laatu perustuu ainutlaatuiseen kirjoitinpäähän, jossa on nelikulmaiset vasarat normaalien pyöreiden neulojen asemasta. Tällä tavoin kunkin vasaranlyönnit liittyvät saumattomasti toisiinsa. Spirit-80 pystyy myös hoitamaan kirjoitukseen liittyvät erityistoiminnot kuten harvennettu teksti, tiivistetty teksti yms. Huomattavaa vielä on että kirjoittimen kaikki ominaisuudet ovat ohjelmallisesti käytettävissä, ja että SPIRIT-80:n kontrollimerkit, joilla tulostusta ohjataan ovat täsmälleen samat kuin Epson kirjoittimissa. Tämä onkin erittäin merkittävä seikka, sillä Epson-kirjoittimien ohjausmerkit ovatkin löydettävissä useista ohjelmapaketeista optioina. Sopii vain mielenkiinnolla odotella uutuutta myös Suomen markkinoille.
Samasta lehdestä löytyy myös artikkeli, jossa neuvotaan käyttämään kirjoittimien ominaisuuksia hyväksi. Artikkelissa todetaan, että useat kirjoittimien omistajat eivät edes tiedä mihin kaikkeen heidän kirjoittimensa oikein pystyvät. Mainittakoon tässä vain mm. tekstin harvennus, tekstin tihennys, automaattinen tekstin keskitys tekstin madallus, tekstin tummennus, automaattinen alleviivaus yms.

POPULAR COMPUTING (USA)-lehden joulukuun numerossa spekuloidaan mm. IBM:n Peanut-työnimellä tunnetun uuden mikron sijoittumista kotitietokonemarkkinoille. Artikkelissa povataan kovaa vastusta tälle uutuudelle myös Aplelta ja japanilaisilta valmistajilta. Esittelyssä HP-150 ja Sonyn SMC-70 (näyttää muuten tosi upealta koneelta, mutta hintaakin on kahdella disketillä ja näytöllä sekä kirjoittimella 5500 dollaria, pelkkä kone n. 1500 dollaria), prosessorina tuttu Z-80A. Sonyn BASIC on yhteensopiva Microsoftin Basicin kanssa, mutta sisältää joukon lisäfunktioita. Lienee muuten kova kilpailija mm. IBM:n henkilökohtaisille.

\- - - -



luettua

Compute! on amerikkalainen kolmisensataa sivua sisältävä lehti, jonka aiheiden pääotsikot ovat seuraavat:

- Features = yleistä
- Education and Recreation = koulutus ja hupi
- Reviews = arvostelut peleistä ja muista ohjelmista
- Columns and Departments = palstat ja osastot
- The Journal = artikkelit

Lisäksi käsitellään pienempiä erillisiä aiheita.

Lehden artikkelit on tehty seuraaville koneille: Apple, Atari, PET/CBM, VIC-20, TRS, Commodore 64, Timex/Sinclair ja Texas Instruments.

Compute! :n elokuun numerossa käsitellään mm. seuraavia aiheita:

Ohjelmointikielien jatkuvaa kehitystä, yhdeksän sivun verran kuluttajien elektroniikan kesänäyttelyä, jossa esiteltiin mm. vähintään 17 uutta henkilökohtaista tietokonetta, levytiedoston luomista: artikkeli on alkanut heinäkuun numerossa ja päättyy lokakuun numerossa, ohjelmien vapaata sijoitusta VIC-20:n muistialueelle ja VIC-20:n ohjelmien muuntamisesta C-64:lle, näppäimistön lukeminen.

Ohjelmapuolen tarjonta on seuraavanlainen:

- Paikallisesti tarkka sääennustus. Kone kysyy tiettyjä tietoja, joiden perusteella se tekee sääennusteen. Voit testata päteekö ohjelma Suomessa, sillä se on tehty ison rapakon takaisille säätiloille. Kaikille Commodore-koneille.
- VIC-20:n ja C-64:n ohjelmien muuntaminen PET:lle.
- Numerosarakkeiden siisti tulostus. VIC-20.
- Funktion syöttö käynnissä olevaan ohjelmaan. Tällöin voidaan laskea esim. erilaisten funktioiden muodostamia pinta-aloja tarvitsematta pysäyttää ohjelmaa välillä. VIC-20. Voitanee muuntaa myös C-64:lle.
- VIC and 64 Escape Key-ohjelman avulla vältytään tilanteelta, jossa kursorin siirtonäppäinten käyttö ei toimi, vaan täytyy painaa RETURN-näppäintä, jotta päästään jatkamaan ohjelmantekoa.
- Grafiikkatilojen sekoitus 64:llä. Esitetään kaksi ohjelmaa, joille voidaan käyttää eri grafiikkatiloja kuvaruudun eri osissa tai sekoitettuna missä vain. Artikkeli jatkuu syyskuun numerossa.
- Piirto-ohjelma VIC-20:lle. Tarvitaan 3 tai 8 K lisämuisti.
- VIC ilmoitus- tai mainostauluna. Seuraavassa käännös artikkelin alusta: "Kuvaruutuilmoitukset" on ohjelma, joka tuo viestin näyttöön. Ilmoitus ilmestyy oikealle merkki kerrallaan ja siirtyy vasemmalle yli näytön ja katoaa sitten. Ohjelma voidaan käyttää näyttämään työaikoja, lomaterveiset, tiedotuksia, ohjeita jne. Ohikulkija ei voi olla lukematta ilmoitusta.

Pelejä ja "koulutus"-ohjelmia on yhteensä neljä, joista käsittelen tässä kolmea.

- Dragon. Olet nälkäinen lohikäärme, joka syö kaiken, mitä eteen sattuu ja saa niistä pisteitä. Pelillä on aikaraja, mutta selvittyäsi siitä kunnialla, saat uuden lyhyemmän ajan jne. Kun selviät vielä kaikkein lyhyimmästä ajasta, alkaa kierros uudelleen. Pelaaminen edellyttää "ilotikkua". Erään pelanneen mielestä liian helppo. VIC-20.
- Peruslaskutoimitukset. Ohjelma sopii suomennettuna käytettäväksi peruskoulun alaluokilla oleville laskennon opettelua varten. Laskutoimitukset ovat yhteen-, vähennys-, kerto- ja jakolasku. Ohjelmassa olevaan pieneen vikaan on esitetty korjaus lokakuun numerossa. VIC-20 ja C-64.
- Blockhead. "Pölkkypään" avulla yrität rikkoa ilmapalloja pompauttamalla sen ilmaan ja yrität ottaa sen kiinni, kun se tulee alas. Vaatii "paddlen". C-64.

Compute!:n syyskuun numerossa käsitellään mm. seuraavia aiheita:

Mikroprosessori erilaisten laitteiden osana, opettavaiset pelit, tietokoneet opetuksessa, kaksi artikkelia tietokoneista koulussa, kaikki laitteistokeskeytyksestä (hardware interrupt), 64:n kernaliin tutustuminen ja oman Random File Managerin teko: artikkelissa esitetty ohjelma on tehty Applesoft BASIC:lle, mutta voidaan tekijän mukaan helposti sovittaa muille tietokoneille käyttämällä Microsoft BASIC:a.
Varsinaisia ohjelma-artikkeleita on kolme:

- VIC PILOT. Uusi kieli, joka on parempi kuin VIC:n Basic. Sillä on helppo tehdä grafiikkaa. Vaati 8K:n lisämuistin.
- ULTRASORT. Luultavasti nopein lajitteluohjelma mikä on koskaan tehty kotitietokoneille ("suora" käännös johdannosta). VIC-20, C-64 ja 4.0 PET.
- Relative Files. Suhteellisten tiedostojen käyttö levyaseman kanssa. VIC-20 ja C-64.

Pelejä on neljä:

- Caves of Ice. Jääluolissa yrität päästä ulos minimiajassa 125 huoneen rakennuksesta. Rakennuksessa on 5 kerrosta. Huoneessa voi olla ovet kaikissa seinissä sekä katossa ja lattiassa aukko. Ulospääsyaukko on jossakin rakennuksen ulkosivuilla. VIC-20, C-64 ja PET/CBM.
- Diamond Drop. Yrität saada vatiin mahdollisimman paljon taivaalta putoavia timantteja. Jos onnistut riittävän hyvin alkaa homma uudestaan. VIC-20 ja C-64.
- Mystery Spell. Idea tässä pelissä on samanlainen kuin "hirsipuussa". Hirsipuun sijaan kuvaruutuun tulee värikkäitä ilmapalloja, lintuja ym. Arvattava sana tulee kuvaruudun yläosaan ja alaosaan kirjaimet, joista voit valita. Tasoja on kaksi: helpossa sallitaan kuusi väärää arvausta ja vaikeassa neljä. Datoina olevat sanat on parasta suomentaa tai keksiä omat sanat. VIC-20 ja C-64.
- Dots. Strategiapeli, jossa on 11 vaikeusastetta (10 vaikein). Pelaat konetta vastaan. Ideana on 10x10 pisteen ruudukkoon piirtää neliöitä siten, että vastustaja piirtää neliön kolmannen sivun ja sinä neljännen, jolloin saat pisteen ja uuden vuoron. Peli päättyy, kun kaikki neliöt on piirretty ja voittaja on eniten pisteitä saanut. Kone toimii erotuomarina, mutta se ei fuskaa. Voit käyttää halutessasi ilotikkua. VIC-20 ja C-64.

Compute!:n lokakuun numerossa on runsaasti VIC-20 ja C-64 koskevia asioita. Seuraavassa niistä lyhyesti.
Artikkelissa Islands of Learning käsitellään tietokoneen käyttöä kotona ja koulussa opetustarkoituksiin, sen käytön oppimista, kodin ja koulun vastuuta sen käytöstä, valmisohjelmien käytön ja tekemisen koordinointia (onko mahdollista ?) ja ehdotuksia tilanteen parantamiseksi. Suosittelen lukemista vanhemmille ja opettajille.
Mikroprosessorille 6502 on esitetty konekielen tehokkaampaa käyttöä yhdistämällä kaksi konekielistä käskyä yhdeksi (esim. LDA ja LDX yhdeksi käskyksi LDAX).
Katsaus "DOS-Wedge" -ohjelmaan, joka helpottaa levyaseman käyttöä.
VIC-20:lle ja C-64:lle vinkkejä kuinka estetään käskyjen SAVE, RESTORE, STOP ja LIST käskyjen käyttö omien ohjelmien suojelemiseksi.
Esitellään STATUS-muuttujaa ja sen aiheuttamia hankaluuksia. Aihe jatkuu marraskuun numerossa.
Seuraavista ohjelmista on listaukset:

- Merger. Ohjelman avulla voidaan yhdistää useampia ohjelmia yhdeksi kokonaisuudeksi. Kaikille Commodore-koneille.

- EXEC-FILE. Ohjelman avulla voit tehdä ohjelman, taltioida sen levylle ja kutsua sitä tarvittaessa jonkin ohjelman aliohjelmaksi. Kaikille Commodore-koneille.
- Invisible Disk Directory. Ohjelma yksinkertaistaa levyaseman käyttöä. VIC-20 ja C-64.
- VIC Scaling Bar Graphs. Ohjelman avulla voi tehdä erilaisia ja erivärisiä pylväsdiagrammeja. VIC-20.
- 64 Character Creator. Ohjelman avulla voi tehdä erilaisia merkkejä (hahmotin). C-64.
- Spiralizer. Ohjelma piirtelee vaikkapa lumihiutaleen tai muita jännän näköisiä kuvioita. VIC-20 ja C-64.

Puhtaita peliohjelmia on neljä:

- Dragonmaster, joka vaatii ilotikun. Aiheena prinsessan pelastaminen lohikäärmeiden ja pahan noidan vartioimasta linnasta. VIC-20 ja C-64.
- Moving Maze, joka vaatii C-64:llä ilotikun ja on Shuttle Escape-niminen ja VIC-20 joko-tai. Aihe: saada alus pystysuorissa seinissä olevien aukkojen läpi vasemmalta oikealle ja väistää VIC-20 Roveria ja C-64:llä droideja.
- Mosaic Puzzle, jossa on saatava neliönmuotoisella laudalla viisitoista numeroneliötä oikeaan järjestykseen. VIC-20 ja C-64.
- Esitellään kaksi ohjelmaa. Toinen Maze Generator tekee parissa sekunnissa labyrintin. Tätä ohjelmaa voi käyttää omien labyrinttiohjelmiensa aliohjelmana labyrinttia muodostamassa. Toinen Munchmaze on labyrinttipeli, jossa yrität syödä natustaa edessäsi olevia leivänmuruja ja vältellä oliota, joka pudottelee leivänmuruja ja jahtaa sinua.

Matti Nikkanen
jäsen 0010

Joulukuun kuukausikokous

+ kerhon **PIKKUJOULU**

10.12.1983 klo 17.00

Raumantie 5, Iso Juhlasali
Munkkivuori, Helsinki 35

Kaikki vanhat/uudet jäsenet
TERVETULLEITA!

HALLITUS

Skandinaaviset CBM 64:lle

VIKKI-lehdessä on ollut monia ohjelmia skandinaavisten aakkosten tulostamiseen VIC-20:llä.

Moni on varmaan odottanut vastaavaa ohjelmaa CBM 64:lle.

Tämä ohjelma tulostaa CBM 64:llä skandinaaviset myös käänteisinä.

Käytettävissä on isot ja grafiikka tai isot ja pienet kirjaimet.

Aakkoset tulostuvat näppäimistä @ * ↑

Ohjelman ajo kestää ensimmäisellä kerralla n. 1 min.

Myöhemmin vain pari sekunttia.

Jos kone laitetaan välillä perustilaan RUNSTOP+RESTORE näppäimillä tai SYS 64738, sen jälkeen pitää kirjoittaa POKE53272,(PEEK(53272) AND240)+12 Ainut haitta ohjelmassa on, että kone ei ilmoita muistitilaa oikein.

Terveisin:

Mikko Pikarinen
(0252)
Onkikuja 4
82500 KITEE

```
0 IFPEEK(1023)=1THEN6
1 POKE56334,PEEK(56334)AND254:POKE1023,1
2 POKE1,PEEK(1)AND251
3 FORI=0TO4096:POKEI+12288,PEEK(53248+I):NEXT
4 POKE1,PEEK(1)OR4
5 POKE56334,PEEK(56334)OR1
6 POKE53272,(PEEK(53272)AND240)+12
7 FORI=12288TO12288+7:READA:POKEI,A:NEXT
8 FORI=12624TO12624+7:READA:POKEI,A:NEXT
9 FORI=12528TO12528+7:READA:POKEI,A:NEXT
10 FORI=12288+2048TO12288+2048+7:READA:POKEI,A:NEXT
11 FORI=12624+2048TO12624+2048+7:READA:POKEI,A:NEXT
12 FORI=12528+2048TO12528+2048+7:READA:POKEI,A:NEXT
50 RESTORE
51 FORI=12288+1024TO12288+1024+7:READA:POKEI,255-A:NEXT
52 FORI=12624+1024TO12624+1024+7:READA:POKEI,255-A:NEXT
53 FORI=12528+1024TO12528+1024+7:READA:POKEI,255-A:NEXT
61 FORI=12288+3072TO12288+3072+7:READA:POKEI,255-A:NEXT
62 FORI=12624+3072TO12624+3072+7:READA:POKEI,255-A:NEXT
63 FORI=12528+3072TO12528+3072+7:READA:POKEI,255-A:NEXT
70 RESTORE
71 FORI=12288+3024TO12288+3024+7:READA:POKEI,A:NEXT
72 FORI=12288+2560TO12288+2560+7:READA:POKEI,A:NEXT
73 FORI=12288+2800TO12288+2800+7:READA:POKEI,A:NEXT
80 RESTORE
81 FORI=12288+4048TO12288+4048+7:READA:POKEI,255-A:NEXT
82 FORI=12288+3584TO12288+3584+7:READA:POKEI,255-A:NEXT
83 FORI=12288+3824TO12288+3824+7:READA:POKEI,255-A:NEXT
100 DATA102,24,60,102,126,102,102,,102,60,102,102,102,102,60,,24,,60,102,126,102
101 DATA102,
102 DATA54,,60,6,62,102,62,,54,0,60,102,102,102,60,,24,,60,6,62,102
103 DATA62,

READY.
```


Matti Aarnio

BBS-JÄRJESTELMÄ

Commodore-tietokoneiden maahantuoja PCI-data tarjoaa nyt uutta palvelumuotoa VIC-20 ja Commodore 64 omistajille. Commodoren BBS-järjestelmä (Bulletin Board System) on pieni tietokonejärjestelmä, jolla voidaan tallentaa ohjelmia ja viestejä toisille. Systeemi ei ole tarkoitettu ohjelmasuunnitteluun, ohjelmien ajoon eikä myöskään lähdeohjelmakoodin kirjoittamiseen.

Järjestelmää voi käyttää kaikki VIC-20 ja CBM-64:n omistajat, eikä sen käytöstä peritä mitään maksua. Jotta järjestelmää voisi käyttää tarvitaan kuitenkin asianmukainen modeemi ja modeemin liittämiseen taas VIC tai CBM-64 laitteeseen RS-232-C-sovitin. Modeemin tulee olla paikallisen puhelinlaitoksen hyväksymää tyyppiä (300 baud) ja yksinkertaisimmin sen saa vuokraamalla paikalliselta puhelinlaitokselta. Valitettavasti vain modeemien hinnat ovat aika korkeat, Hgin puhelinyhdistyksen toimilupa-alueella modeemin asennus maksaa 500 mk ja lisäksi kuukausivuokra 80 mk/kk. Toivoa vain voi että Suomeenkin saataisiin hyväksyttyä hieman edullisempi modeemivaihtoehto. Mainittakoon että VIC:ä ja 64 varten on USA:ssa kaupan modeemi jonka hinta n. 100 dollaria, ja tämä voidaan suoraan liittää user-porttiin.

TERMINAALIOHJELMA

Terminaaliohjelma on paikallinen ohjelma, jota tarvitaan kun käytetään VIC:ä tai CBM-64:ää päätelaitteena. Sen tehtävänä on kirjoittaa linjalta tulevat merkit näytölle ja vastaavasti lähettää linjalle sinun kirjoittamasi merkit. Sen on myös tehtävä koodimuunnos CBM-koodista ASCII-koodiksi ja päinvastoin.
Yksinkertainen terminaaliohjelma on listattuna Poke & Peek-lehden numerossa 3/83, mutta on heti todettava, ettei tällä ohjelmalla voida vastaanottaa tai lähettää ohjelmia. Tällä ohjelmalla voidaan ainoastaan kirjoittaa ja vastaanottaa tekstiä. Täydellisen terminaaliohjelman saa jälleenmyyjiltä omakustannushintaan disketillä hintaan n. 60 mk. (Ohjelma on ilmainen, mutta hinta muodostuu tyhjästä disketistä 30 mk ja kopiointikuluista). Terminaaliohjelman voi myös saada allekirjoittaneelta lähettämällä palautuspostimaksulla varustetun kirjekuoren osoitetietoineen sekä tyhjän disketin. Muista myös mainita tarvitsetko ohjelman VIC:lle vai CBM-64:lle. Kerhokokouksissa on myös mahdollista kopioida ohjelmaa.

BULLETIN BOAD SYSTEM

BBS:ää voidaan käyttää kolmella tavalla. Ensinnäkin sillä voi ladata ja tallentaa ohjelmia (down/up-load). Toiseksi voidaan välittää viestejä eri käyttäjien välillä. Viestit voidaan haluttaessa myös suojata siten, etteivät muut käyttäjät voi lukea niitä. Kolmanneksi voidaan lukea (ja mahdollisesti myös myöhemmin kirjoittaa) tiedotteita (bulletin). Tämä kolmas vaihtoehto on näistä ehkä tärkein, sillä siihen tulevat viimeisimmät uutiset Commodorelta mm. tiedot uusista tuotteista, korjaukset käsikirjoihin ja ohjelmiin yms. Toivottavasti myös VIKKI-kerhoille löytyy sieltä uutistilaa.

JÄRJESTELMÄN KÄYTTÖ

1) Kytke ensin RS-232C-moduli ja modeemi, kytke jännitteet tietokoneeseesi ja lataa terminaaliohjelma (TERMINAL.VIC tai TERMINAL.64). Käynnistä ohjelma ja valitse terminaalitila menusta.

2) Soita numeroon 961-116233. Jos BBS on käytössä niin se vastaa heti ja kuulet kuulokkeesta korkean äänen. Paina senjälkeen modeemin A-nappia. Modeemin CARRIER-valo syttyy tämän jälkeen parin sekunnin kuluessa. Puhelimen voi myös sulkea, sillä se ei ole enää nyt käytössä.

3) Paina pari kertaa RETURN-näppäintä, jonka jälkeen BBS vastaa:

```
THE COMMODORE BULLETIN BOARD SYSTEM
-----------------------------------
OPERATED BY: LEONARD NORRGAARD
WRITTEN BY : STEVE PUNTER
VERSION    : 2.Ø3

LOG IN AT 0851H

YOUR FIRST NAME?
```

4) Kirjoita nyt etunimesi. Tämän jälkeen kone kysyy vielä sukunimeäsi.

```
YOUR LAST NAME ?
```

5) Vastaa nyt sukunimelläsi. Tämän jälkeen kone tarkistaa käyttäjä tiedostostaan oletko uusi vai vanha käyttäjä. Jos olet uusi käyttäjä kone kysyy vielä asuinpaikkakuntasi ja senjälkeen pyytää vielä tarkastamaan henkilötietosi ja vastaamaan ovatko oikein. Jos olet jo vanha käyttäjä kone vastaa täydellisillä henkilötiedoillasi:

```
NAME   : MATTI AARNIO
CITY   : ESPOO
1ST ON : 22Ø1H ON 11/2Ø/83

ENTER YOUR CODE
```

6) Vastaa nyt omalla "salasanallasi". Ensimmäistä kertaa kirjottautuessasi salasanaksesi kelpaa 1-5 merkkiä ja seuraavilla kerroilla sinun tulee käyttää tätä samaa "salasanaa". Jos koodi on oikein kone kirjoittaa ns. avausbulletiinin, ellei niin voi vielä kaksi kertaa yrittää oikeata "salasanaa", jonka jälkeen kone lopettaa automaattisesti yhteyden.

```
USER CODE ACCEPTED

# OF ACTIVE MESSAGES = 19

OPERATING HOURS

MON-FRI : ALL DAY
SAT-SUN : ALL DAY

LAST SIGN-ON: 22Ø1H ON 11/2Ø/83

THERE IS 1 MESSAGE ON THIS
SYSTEM ADDRESSED TO YOU

COMMAND >
```

7) Nyt BBS on ns. komentotilassa. Jos et jossakin vaiheessa tiedä miten systeemiä käytetään voi aina käyttää Help komentoa antamalla H-kirjaimen.

8) Kun haluat lopettaa BBS-järjestelmän käytön anna komennon G - good bye tai Quit. Tämän jälkeen järjestelmä vielä varmistaa että tosiaankin haluat lopettaa yhteyden. Vastaamalla Yes kone ilmoittaa

yhteyteen käytetyn ajan ja kysyy vielä saako sinulle osoitetut viestit poistaa. Jos olet jo lukenu kaikki sinulle osoitetet viestit vastaa Yes, muuten No. Tämän jälkeen yhteys katkeaa.

9) Paina tämän jälkeen modeemin PHONE-kytkintä, ja näin saat puhelimesi taas takaisin normaalikäyttöön.

BBS-KOMENNOT

Käytettävissäsi ovat seuraavat komennot komentotilassa. Komentojen selityksiä en ole tässä yrittänyt suomentaa.

```
  HELP - Reprint this list
  A    - Read all messages
  B    - Bulletin section
  CONT - Toggle continuous mode
* DM   - Delete a message
  DP   - Delete a program
  DUP  - Change echoplex
  E    - Enter a message
  EXP  - Expert mode
# F    - Forward message reading
  FROM - List message from a user
  G    - Good bye
  LF   - Turn off/on line feeds
  LIST - List available programs
  LOAD - Load a program
  LOG  - System usage log
* MINE - List message you sent
  NEW  - Read new messages
  NEXT - Continue read function
* O    - Overview of messages
  QUIT - Leave system
# R    - Recall a specific message
  R    - Reverse message reading
* RALL - Read messages sent to all
  READ - Read only your messages
  S    - Summary
  SAVE - Save program to BBS
  STAT - Load/save status variable
  TIME - Show current connect time
* TO   - List message recipients
* TOME - List messages to me
  U    - User log

  All functions with '#' next to them
  require parameters eithe a message
  number of reference number (shown as
  negative). Those with '*' can accept
  a parameter, but this is optional.
```

Käykäämme vielä läpi tarkemmin parin komennon käytöt.

BULLETIN SECTION

Komennolla B pääset lukemaan kaikki systeemiin talletetut bulletiinit. Kun bulletiiniosuus käynnistyy listaa se heti aluksi kaikien bulletiinien nimet seuraavasti (tilanne 21.11.83):

BULLETIINI-OSA

KIRJOITA	SAAT
OHJE	BBS-KÄYTTÖOHJE
UUTISET	CBM-UUTISET
VIRHE	KORJAUKSET
H	TÄMÄ LISTA
OB	LOGON BULLETIINI
MAINOS	MAINOSSIVUJA
OSOITE	OSOITTEET
STAT	BBS-STATISTIIKKA

'RETURN' - TAKAISIN

Subcommand >

Kun BBS kysyy "subcommand" vastaa sille haluamasi bulletiinin nimi, jonka jälkeen saat sen luettavaksesi. Kun haluat saada uudelleen sisällysluettelon vastaa H. Pelkällä 'RETURN'-näppäimen painalluksella pääset takaisin varsinaisen BBS-järjestelmän komentotilaan.

HUOM. Tätä artikkeli kirjoitettaessa 21.11.83 ei varsinaisia bulletiineja oltu vielä luotu, joten yritettäessa lukea niita järjestelmä vastasi "bulletin not found".

ENTER A MESSAGE

Antamalla komentotilassa komennon E voi kirjoittaa uusia viestejä haluamillesi käyttäjille. Viestin kirjoittaminen tapahtuu seuraavasti:

1) Järjestelmä kysyy viestisi aihetta. Viestin aihe on pakollinen ja on vielä huomattava, että kaikki käyttäjät saavat sen näkyviin halutessaan.

SUBJECT OF MESSAGE (29 CHR MAX)? >

Käyttämällä nyt sekä suuria että pieniä kirjaimia, kirjoita viestin aihe. Jos et kirjoita mitään vaan painat pelkän 'RETURN':n niin palaat takaisin komentotilaan.

2) Tämän jälkeen järjestelmä tiedustelee kenelle haluat viestisi osoittaa:

WHOM IS THE MESSAGE TO BE SENT? >

Tässä vaiheessa sinulla on neljä eri mahdollisuutta vastata:

a) toisen käyttäjän nimi
b) ALL, eli kaikille käyttäjille
c) SYSOP, eli systeemin operaattorille
d) SUGGESTIONBOX

Kun olet valinnut vastaanottajan kirjoittaa systeemi vielä viestin otsikkotiedot:

```
MSG #     :82-Ref63Ø
FROM      :MATTI AARNIO
TO        :SYSOP
SENT      :Ø845H ON 11/21/83
SUBJECT   :bulletiinin aihe
```

Nyt järjestelmä vielä kysyy on viesti yksityinen., jolloin vain vastaanottaja voi sen lukea. Y = yksityinen N = yleinen.
Tämän jälkeen systeemi on valmis ottamaan vastaan viestisi ja vastaa:

GO AHEAD...

Nyt voitkin sitten alkaa viestin kirjoittamisen.Käytössäsi on nyt kaikkiaan 41 riviä ja kullekkin riville mahtuu 31 merkkiä. Viesti kirjoitetaan yhteen pötköön ilman 'RETURN' näppäilyjä, eikä ole syytä pelästyä tai ihmetellä kun aina 31 merkinjälkeen tulee automaattinen 'RETURN'. Ainoastaan haluttaessa uusi kappale tekstiin annetaan perään 'RETURN'. Kun sitten haluat lopettaa viestisi anna tyhjälle riville pelkkä 'RETURN'. Jos haluat tekstin väliin tyhjän rivin anna tyhja+'RETURN'. Lopetettuasi BBS-tulostaa koko vasta kirjoitetun viestisi formatoituna ja sen jälkeen kysyy jatkotoimia:

```
CHOOSE:
SEND    CONTINUE   LIST
FORMAT  EDIT       ABORT
INSERT  DELETE     PARAGRAPH
SEARCH & REPLACE
     R/[find]/[replace]/[line]
```

Tämä on viestieditorin menu

- SEND - lähettää viestisi (tallettaa)
- CONTINUE - voit jatkaa viestisi
- LIST - listaa viestisi riveittäin
- FORMAT - formatoi ja listaa viestisi uudelleen (käyttö editoinnin jälkeen)
- EDIT - rivin korvaus uudella
- ABORT - peruuttaa viestisi ja siirtyy BBS-komentotilaan
- INSERT - lisää tyhjän rivin
- DELETE - poistaa rivin
- PARAGRAPH- alkaa uuden kappaleen
- R - muuttaa [find] -stringin [replace] -stringiksi rivilla [line]

OHJELMAN LATAUS (DOWNLOAD)

Komennolla LIST saat näkyviin kirjastossa olevien ohjelmien nimet ja lähettäjät. Esim: (tilanne 21.11.1983)

	PROGRAM	SENDER
P	MASKOPI	DATA-HOUSE
P	TERMINAL.64	SYSOP
P	TERM.64	SYSOP
P	TERMINAL.VIC	SYSOP
P	TERM.VIC	SYSOP
P	MARS-LANDER	SOFT SERVICE
P	LISTER	SOFT SERVICE

LOAD-komento lataa nyt ohjelman omalle levyllesi ja kysyy nyt ohjelman nimeä:

PROGRAM NAME ?

Kirjoita nyt ohjelman täydellinen nimi ja kun BBS on löytänyt levymuististaan ohjelman se vastaa:

```
TRANSFER TIME:
  1.5 MINUTES
I AM WAITING FOR START SIGNAL,
OR "A" TO ABORT.
```

Nyt BBS on valmis lähettämään linjan ja sinun tulee painaa CLR/HOME-näppäintä ja valita nyt menusta VASTAANOTTAA OHJELMAN-funk-

tio. Terminaaliohjelma kysyy nyt vielä millä nimellä haluat ohjelman tallettaa omalle levyllesi ja avaa tiedoston levylle. Tämän jälkeen siirto alkaa automaattisesti. Siirron jälkeen palautuu terminaaliohjelma automaattisesti terminaalitilaan ja voit siis näin ollen jatkaa BBS-järjestelmän käyttöä.

Jos tiedoston siirrossa tapahtuu virheitä ilmoittaa BBS joko G/B SIGNAL LOST tai OVER 5 TRIALS FOR A SINGLE BLOCK, molemmat virheet ovat sen verran vakavia, että LOAD-komento peruutetaan. Jos haluat voit kyllä heti kokeilla uudelleen. Siirron aikana pitäisi näytölle tulla jatkuva viiva "-------------". Virheen sattuessa tulostuu kaksoispiste "---------:------" jne. Nämä häiriöt korjataan automaattisesti siten, että virheellinen blokki lähetetään uudelleen (max 5 kertaa / blokki).

Eipä sitten tällä kertaa muuta kuin kaikki kynnelle kykenevät kokeilemaan tätä mainiota tapaa.

Tällä hetkellä ohjelmavalikoima on vielä varsin suppea, mutta Johan Hagström PCI-datasta kertoi, että Kanadasta pitäisi tulla ohjelmapankkiin n. 40 ohjelmaa pikapuolin, ja että bulletiinit pyritään myös saamaan käyttökuntoon pikapuolin.

Kertokaapahan kokemuksistanne VIKKI-lehden palstoilla.

SM-KISA

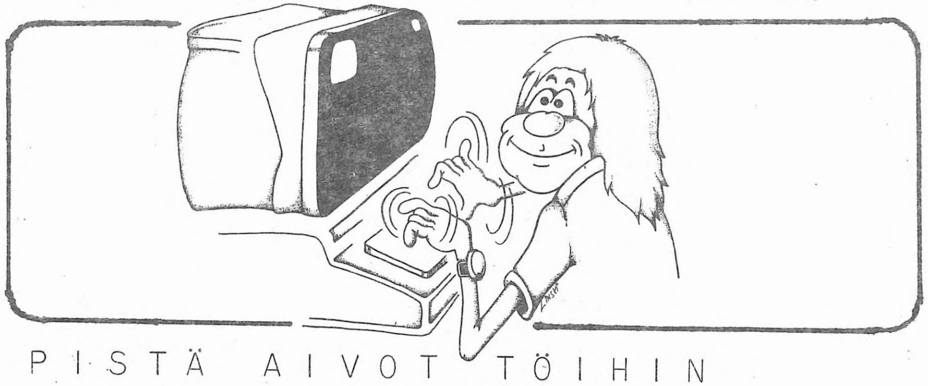
Jelly Monster	1.176.000	Petri Kairesvuo	(0223)
Snakman 20	2.861.440	Aki Huttunen	(0488)
Snakman 64	1.357.090	Mikko Pikarinen	(0252)
Radar Ratrace	150.720	Sami Suokas	(0259)
Jupiter Lander	110.300	Mikko Pikarinen	(0252)
Omega Race (5)	383.900	Sami Suokas	(0259)
Spider of Mars	28.710	Janne Salmi	(0148)
Avenger	12.120	Tomi Huotilainen	(0091)
Road Race	14,68	Jari Juntunen	(0300)
Gorf	57.300	Raimo Jäämaa	(0100)

Tässä tämän vuoden parhaat. Eniten on tulostaan parantanut tällä kertaa Mikko Pikarinen Snakman-64:ssa 606.800:sta pisteestä 1.357.090 eli peräti 123 % !!!

Jos tuloksesi jossakin pelissä on parempi kuin tässä julkaistu (tai peliä ei ole vielä koko listalla), niin lähetä ilmoitus tuloksestasi osoitteella VIKKI-lehti, SM-kisa, PL 18, 00241 Helsinki 24, ja mukaan kahden henkilön todistus tuloksen todenperäisyydestä tai valokuva kuvaruudusta.

Tuloksekasta Joulua ja pisteikästä Uutta Vuotta !

SINÄ, MIKROHARRASTAJA:



PISTÄ AIVOT TÖIHIN

1. SOFTBYTEN JÄRKIOHJELMILLA

- ULTRA BASIC (64) JA SPRITE EDITOR (64) NOPEUTTAVAT OHJELMOINTITYÖTÄ
- SOUND SYNTHESIZER (VIC) JA SYNTHY 64 HELPOTTAVAT MUSIIKIN SÄVELLYSTYÖSSÄ
- DATABAS (VIC) JA TIETOKANTA (64) PITÄVÄT REKISTERIT JÄRJESTYKSESSÄ
- CURSE OF THE WEREWOLF (VIC) JA FOOL`S GOLD (64) SEIKKAILUOHJELMAT KEHITTÄVÄT AIVOSOLUJA

SAATAVISSA YLI 40 JÄLLEENMYYJÄLTÄ HANGOSTA ROVANIEMEEN ASTI.

2. SOFTBYTEN JÄRKIHOMMILLA

- OLETKO PELIHIRVIÖ ?
- VAI KONEKIELINEN "BITTINIKKARI"?
- CAN YOU TRANSLATE FROM ENGLISH ?

TARVITSEMME AVUSTAJIA TESTAUS-, OHJELMOINTI- JA DOKUMENTOINTITEHTÄVIIN.
KERRO ITSESTÄSI POSTIKORTILLA - OTAMME YHTEYTTÄ.

INSINÖÖRITOIMISTO
SOFTBYTE
INGENJÖRSBYRÅ

PL 149 PB
00141 HELSINKI 14
H:FORS

```
NRO NRO VUO ALKU ARTIKKELI                               KIRJOITTAJA
JAR LEH  SI SIVU
  1 DIE MICROCOMPUTER ZEITSCHRIFTIN OHJELMOINTIAIHEISET ARTIKKELIT
  2 SISALLYSLUETTELO
  3 . 1 -82   36 SCHNELLE STICHWORTSUCHE BEIM PET         PETER WEBER
  4 . 1 -82   46 SUCHEN UND SORTIEREN IN PASCAL UND BASIC 5JURGEN PLATE
  5 . 2 -82   32 PROGRAM ZUR EXPONENT UMWANDLUNG          LOTHAR FAHRINGER
  6 . 2 -82   41 HOCHAUFLOSENDE GRAFIK MIT DEM CBM 3022   MICHEL KONZ
  7 . 2 -82   49 ERFAHRUNGEN MIT BASIC SORTIER PROGRAMMEN KURT MORAW
  8 . 2 -82   67 SORTIEREN MIT BERECHNETEN RESTORE        MENO SELLSCHOPP
  9 . 2 -82   68 EIN PLOTTER MUSS NICHT UNERSCHWINGLICH SEIRUDOLF HOFER
 10 . 3 -82   28 DER LEBENDE TEXTEDITOR                   JOACHIM MULLER
 11 . 3 -82   38 DIGITALSCHALTUNGEN MIT DEM COMPUTER SIMUL PETER ADOLPHS
 12 . 3 -82   51 DER BEFEHL POP FUR CBM 3001              JURGEN BONFERT
 13 . 3 -82   68 TRACEPROGRAMM FUR DEN TRS 80             WERNER LINSLER
 14 . 4 -82   30 WIDERSTANDSMESSUNG PER IEC BUS           HANS FECHNER
 15 . 4 -82   43 BASIC IN ZEHN WOCHEN                     KURT LOFFLER
 16 . 4 -82   47 ESCAPE REPEAT UND TAB FUR CBM 3000       GEORG VIEHOVER
 17 . 4 -82   57 VERSCHIEBUNG EINES DATENBLOCKS IM RAM DCBMHARTMUT BENNOHR
 18 . 4 -82   62 EIN KOMFORTABLES Z 80 BETRIEBSSYSTEM     LUIDGER ROCKRATH
 19 . 5 -82   30 MICROCOMPUTER IN DER SCHULE              U KARL K-A KEIL
 20 . 5 -82   42 KURVENENTWICKLUNG AUF BILDSCHIRM UND PLOTTH J ANDREE
 21 . 5 -82   48 KOMFORTABLE GRAFIK MIT DEM CBM TISCHCOMPUTH J PROFELD
 22 . 5 -82   62 SUCHE VON DATEIN BEIM CBM                GERHARD H ULRICH
 23 . 5 -82   63 MEHRFACH PLOTTEN MIT AIM 65 UND PC 100   PETER RIX
 24 . 5 -82   66 BASIC MIT STRUKTUR                       H J JOEPPEN
 25 . 7 -82   32 SCHNELLERE BASIC PROGRAMME               DIETER THOMAS
 26 . 8 -82   26 SIND PROBLEMLOSE BASIC PROGRAMME PROBLEMLOJURGEN FISCHER
 27 . 9 -82   57 AUF DER SUCHE NACH LITERATUR             HERWIG FEICHTINGER
 28 .12 -82   30 DATENSCHUTZ DURCH KRYPTOGRAFHIE          JURGEN PLATE
 29 .12 -82   44 WIE MAN IN BASIC MIT BINARZAHLEN UMGEHT  PETER WOLLSCHLAEGER
 30 .12 -82   70 TASC COMPILER BESCHLEUNIGT APPLE PROGRAMMEHANS FECHNER
 31 .12 -82   75 SUCHEN MIT CBM 4000/8000                 OSCAR W KUHN
 32 . 1 -83   42 CP/M EIN BETRIEBSSYSTEM FUR JEDERMANN T 1 ROLF DIETER KLEIN
 33 . 1 -83   51 STRINGVERARBEITUNG NICHT NUR MIT DEM CBM ALBERT TEPEL
 34 . 1 -83   67 VC-20 EMPFANGT FUNKFERNSCHREIBEN         HOLGER WIELAND
 35 . 2 -83   35 CP/M EIN BETRIEBSSYSTEM FUR JEDERMANN T 2 ROLF DIETER KLEIN
 36 . 2 -83   84 ETIKETTE(N) GEFALLIG                     ALFRED SCHON
 37 . 3 -83   31 REKURSIVE PROGRAMMIERUNG IN BASIC        REINHARD GRABOWSKI
 38 . 3 -83   37 CP/M EIN BETRIEBSSYSTEM FUR JEDERMANN T 3 ROLF DIETER KLEIN
 39 . 3 -83   66 APPLE II AUF LITERATURSUCHE              RUDOLF HOFER
 40 . 3 -83   74 SHAPEMAKER SPART MUHSAME KLEINARBEIT     ERNST GULICH
 41 . 4 -83   38 CP/M EIN BETRIEBSSYSTEM FUR JEDERMANN T 4 ROLF DIETER KLEIN
 42 . 4 -83   44 AUFGEBOHFTER VOLKSCOMPUTER TEST DES COM64 RALF D WERNER
 43 . 4 -83   96 MONITORPROGRAM IN BASIC                  HERWIG FEICHTINGER
 44 . 5 -83   40 COMPUTER FUR ANFANGER TEIL 1             ULRICH ROHDE
 45 . 5 -83   52 CP/M EIN BETRIEBSSYSTEM FUR JEDERMANN T 4 ROLF-DIETER KLEIN
 46 . 5 -83   68 BASIC COMPILER                           WOLFGANG HASS
 47 . 5 -65   72 VC-20 LIEST STRICHCODE                   MICHAEL HEGENBARTH
 48 . 5 -83   76 ON-LINE HISTOGRAMM MIT CBM               HANS JOACHIM SCHAFER
 49 . 6 -83   64 COMPUTER FUR ANFANGER TEIL 2             ULRICH ROHDE
 50 . 6 -83   68 CP/M EIN BETRIEBSSYSTEM FUR JEDERMANN T 6 FOLF-DIETER KLEIN
 51 . 7 -83   38 COMPUTER FUR ANFANGER TEIL 3             ULRICH ROHDE
 52 . 7 -83   42 CP/M EIN BETRIEBSSYSTEM FUR JEDERMANN T 7 ROLF DIETER KLEIN
 53 . 7 -83   48 MAMMUTBUCHSTABEN MIT HX-20               WOLFRAM BAHMANN
 54 . 7 -83   52 FORTH ERSTE ERFAHRUNGEN MIT EINER NEUER.. WERNER J RAVE
```

Yllä saksalaisen die Microcomputer Zeitschriftin tietokoneaiheisia artikkeleja. Luettelo ei sisällä kaikkia artikkeleja, vaan allekirjoittanutta kiinnostavia.

Luettelo on tehty VIKKI 6:ssa olleella "Lehtiartikkeliluettelo"-ohjelmalla.

Matti Nikkanen
jäsen 0010

BASICODE

Johannes Verasdonck
JÄSEN 25

I Historia

N.O.S., Hollannin radioyhdistys, on lähettänyt jo melkein 15 vuoden ajan HOBBYSKOOP-radio-ohjelmaa, joka sunnuntai klo 20.00 - 20.45 Suomen aikaa, keskiaalto 747 KH (HILVERSUM 2).

HOBBYSKOOP on radio- ym. teknoharrastajien oma hobby-info-ohjelma. Mikrotietokoneiden yleistyttyä HOBBYSKOOP lähetti kaikenlaisia tietokoneohjelmia, jolloin syntyi ongelma; mikrot eivät ymmärtäneet toistensa ohjelmia. Ratkaisu tähän oli BASICODE, joka otettiin käyttöön vuonna 1981.

II MIKÄ ON BASICODE

BASICODE on ohjelmien kirjoitus- ja taltioimismuoto. joka sopii miltei kaikille mikroille. Viime vuonna tarkistettiin BASICODE, koska kaikki mikrot eivät olleet yhtä monipuolisesti käytössä. Konekohtaiset ohjelmarutiinit laitettiin riville 10 - 360 ja varsinainen pääohjelma alkaa rivillä 1000. Jokaiselle mikrotyypille on kehitetty "BASICODE LOAD"- ja "BASICODE SAVE"-ohjelmat e.m. periaatteita noudattaen.

BASICODE:n avulla voit tehdä:

- käyttää hyväksi HOBBYSKOOP:in lähettämiä ohjelmia,
- vaihtaa ohjelmia harrastajien kanssa, joilla ei ole samanmerkkistä mikroa,
- yksinkertainen "MERGE" mahdollisuus,
- ottaa osaa HOBBYSKOOP:in 15-vuotisjuhlakilpailuun huhtikuuhun 1984 mennessä, jolloin ohjelmat täytyy olla BASICODE:ssa. Osanottajia on Belgiasta, Englannista, Saksasta jne.

III MITEN TOIMII BASICODE

BASICODE:lle tarvitaan kaksi ohjelmaa:

1. BASICODE LADEN ja 2. BASICODE SAVEN

1. BASICODE LADEN

Tämän ohjelman avulla tietokoneesi ymmärtää BASICODE-muodossa olevat ohjelmat (nauhassa 1200 BAUD), menetelmä:

- load "BASICODE LADEN"
- run "BASICODE LADEN"
- kuvaruutuun ilmestyy kaksi SYS-käskyä (riippuu muistimäärästä)

- laita nauhuriin kasetti, jossa on BASICODE-muodossa oleva ohjelma ja näppäile SYS-käskyt. Kuvaruutuun tulee: PRESS PLAY ON TAPE

- paina PLAY-näppäin ja VIC etsii sen jälkeen ohjelman nauhalta. Kun ohjelma löytyy, tulee ruutuun ilmoitus FOUND AND LOADING.

- hetken kuluttua ilmestyvät kuvaruudun yläosaan ohjelman rivit vuorotellen. Kun VIC on valmis, tulee tuttu READY ja vilkkuva CURSOR.

- JOS VIC:lla oli liian pieni muisti, tulee ilmoitus: OUT OF MEMORY. Kytke silloin VIC:n sähköt pois, laita isompi muistikasetti VIC:iin ja aloita uudestaan.

- JOS kuvaruutuun tulee: LOAD ERROR, on tullut virhe, joka on parasta tarkistaa käskyllä LIST. JOS ohjelma on sotkuinen, aloita uudestaan näppäilemällä molemmat SYS-käskyt. Muuten ohjelma voisi kuitenkin olla käyttökelpoinen korjauksen jälkeen.

- Käskyllä "RUN" uusi ohjelma alkaa toimia ja käsky "SAVE" antaa mahdollisuuden taltioida tavalliseen tapaan ja silloin et enää tarvitse BASICODE LADEN ohjelmaa.

2. BASICODE SAVEN

Tämän ohjelman avulla voit taltioida omat ohjelmat BASICODE-muodossa,
menetelmä:

- load "BASICODE SAVEN"
- run "BASICODE SAVEN"
- kirjoita ylös SYS-käskyt

- load "oma ohjelmasi", jonka haluat taltioida BASICODE-muodossa

- anna SYS-käsky (pää-ohjelmaa varten riviltä 1000), ruutuun tulee pyyntö:PRESS RECORD & PLAY ON TAPE.

- kun SYS-käsky on annettu, tulee ruutuun: SAVING BASICODE ja hetken kuluttua ilmestyvät kuvaruutuun ohjelmasi rivit nopeasti vuorotellen.

- kun VIC on valmis, se ilmoittaa tutulla tavalla READY ja vilkkuva CURSOR.

VIRHEILMOITUKSET

ILL. CHR. ERROR IN :::: (rivi nr)

Graafisia merkkejä ei saa olla, koska niitä ei ole kaikissa mikroissa.

LONG LINE ERROR IN :::: (rivi nr)

Rivillä ei saa olla yli 60 merkkiä.

KUN VIKAILMOITUS tulee, SAVE-toiminta lakkaa heti ja nauhuri pysähtyy.

Näitä virheitä voit heti korjata ja taltioida ohjelmasi uudelleen SYS-käskyllä.

MUITA HUOMAUTUKSIA

Molemmat ohjelmat ottavat 512 BYTES muistiin ylimmällä puolella (osalla). Kirjoita ohjelmasi kirjain-muodossa (SHIFT + COMODORC -näppäinten avulla).

Taltioidessa BASICODE-ohjelmat muille tai kilpailua varten, jätä rivit alta 1000 pois, koska ne ovat konemerkkikohtaisia rutiini-käskyjä: siis vain PÄÄOHJELMA !! riviltä 1000 jne. BASICODE LADEN ohjelmassa rivit tulevat kuitenkin takaisin.

IV KONEKOHTAISET SUB-RUTIINIT

Konekohtaiset sub-rutiinit tulevat esiin BASICODE LADEN ohjelmassa rivillä 100 - 360 ja ovat käytettävissä "GOSUB:in" avulla.

100: kuvaruutu puhtaaksi

110: määrätääm CURSORIN paikka kuvaruudussa
(HO= vaakasuora / VE= pystysuora)
BASICODE VAKIORUUTU on 23 rivi 40 merkkiä/rivi

120: HO ja VE saavat CURSORIN paikan arvot

200: IN$ saa näppäimistöltä merkityksensä tai ei mitään

210: IN$ saa vain näppäimistöltä merkityksen

250: äänimerkki

260: RV saa arvon Ø:n ja 1:n välillä

270: FR saa arvonsa vapaan BYTES:in mukaan

300: SR$ määrätään SR:n arvon mukaan

310: SR$ määrätään SR:n, CT:n ja CN:n mukaan

350: ja 360: printterin käyttöä varten

Lisätiedot annetaan heti, kun BASICODE käsikirja ilmestyy. Se on jo tilattu, mutta menee vielä muutama viikko.

Ystävällisin terveisin

Johannes Verasdonck
Hamaratie
15560 Nastola
JÄSEN 25

```
BASICODE saven
open4,4,7
print#4,chr$(14)
cmd4
list



ready.

1000 rem deze versie dd. 821010
1010 rem basicode saven
1020 rem voor vic-20
1030 ifpeek(49228)=195goto1100
1040 print"▓dit is geen vic-20":end
1050 :
1100 print"▓NOS-BASICODE ";
1110 print"# VIC-20":print:print
1120 poke56,peek(56)-2:poke55,0:run1130
1130 ms=peek(56):mt=ms*256:ad=mt
1140 c1=1088:c2=2:dt=32:print
1150 readda$:ifda$="*"then2000
1160 le=len(da$):print"▓▓";dt;"▓▓";
1170 print" tellen geduld aub  ":dt=dt-1
1180 forka=1tolestepc2
1190 by=asc(mid$(da$,ka,1))*16-c1
1200 by=by+asc(mid$(da$,ka+1,1))
1210 ifby<0thenby=by+ms+256
1220 pokead,by:ad=ad+1:next:goto1150
1230 :
2000 print"▓Een programma saven in
2010 print"BASICODE gaat nu zo:"
2020 print:print
2030 print"Noteer de SYS-opdracht
2040 print
2050 print"Laad het programma,
2060 print:print:print"en geef dan :
2070 print:print:print"SYS"mt;
2080 print"om ALLES te               saven,
"
2090 print
2100 print"SYS"mt+5" om ALLEEN de regels
";
2110 print" VANAF 1000       te saven.
2120 end
2130 :
3000 rem data basicodesaven
3010 :
3020 data ji@@jjo@@djinhjb@cheadhfaeb@ac
lf
3030 data b@kgohjiolhmaliahel@jlhh@bji@@
hd
3040 data ichcibjb@hiejbljm@okjmad@cjnae
@c
3050 data hmio@bhnj@@bjinij@0ab@anlkghji
ne
3060 data hmbdiaj@oohdknlhhlbgiahlbeiab@
d@
3070 data 0ajekdm@olhdhkhdinhdiojihbb@bi
0a
3080 data jihmb@bi0abdkee@blg@@ljihcb@bi
0a
3090 data jehkb@bi0am@onjimclmjimnj@0ab@
an
3100 data lkb@looldlfeldj@@@kaeojjlhkaeo
he
3110 data f@hfeom@lkj@@@hdkmlhhdkekaeoo@
lk
3120 data lhkaeohecihefclhhdimkaeohecjhe
ae
3130 data hefbb@iimcb@mmmmj@@@o@@cb@bg0a
lh
3140 data ki@@@am@ogjbb@n@b@i@jon@bbm@@f
je
3150 data kmdioohekmbdkma@akjm@ei@bi@bo@
ad
3160 data hjc@@ib@acmai@@ldib@m@@kbigob@
ac
3170 data mai@hgjjhjc@hcb@bg0anfimjdimc@
hg
3180 data kaeojjo@hba@l@bdkmc@klchnigojj
j@
3190 data ooljo@@hlhkiinl@a@ojc@oelhkiin
l@
3200 data c@meb@bg0am@oe@ih@jfindhkejcm@
ol
3210 data fhiejcdehkhehkljhjbi@gheinnfke
f@
3220 data jiahhekdhekejioohejkheilheikji
ej
3230 data jb0ahmad@chnae@cehf@jmbdiajeik
a@
3240 data @hjmb@iadi@hhmb@ia@fik@fila@an
je
3250 data jkc@dnli@co@ailfjkk@bea@@dji@d
he
3260 data jkjio@bdila@olheikji@hheildlah
nk
3270 data dfkfjij@i@@bjio@lfkgm@nglfjkm@
nc
3280 data jfiokejcm@@eb@d@0am@nbhekfj@@@
ia
3290 data ibidjcji@hhekgljhjbi@gheiojij@
m@
3300 data lblfkem@kllfkda@khnfkno@k@b@lo
ol
3310 data dlgdldcodldodndgb@dldidnde@@co
di
3320 data dldlbnb@dcdhebbn@@icbjb@ecdaef
di
3330 data dndgb@didnb@dbdaecdidcdodddde@m
@@
3340 data *
3350 :
65280 :copyright :            j. haubrich
65280 :                         eindhoven

ready.
```

```
BASICODE Laden
open4,4,7
cmd4
list



ready.

10 goto1000
20 goto1010
100 print"■";:return
110 printleft$("■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
,abs(int(ve+1)));
112 printspc(abs(ho));:return
120 ho=peek(209)+256*(peek(210)-peek(648
))+peek(211)
121 ve=int(ho/22):ho=ho-22*ve:return
200 getin$:return
210 getin$:ifin$=""goto210
220 return
250 poke36878,15:poke36876,225:foroo=1to
150:nextoo:poke36876,0:return
260 rv=rnd(1):return
270 fr=fre(0):return
300 sr$=str$(sr):ifleft$(sr$,1)=" "thens
r$=mid$(sr$,2)
301 return
310 sr$="":ifabs(sr)>10↑(ct-cn-sgn(cn))t
hen318
311 ifsr<-.5*10↑-cnthensr$="-"
312 sr$=sr$+mid$(str$(int(abs(sr)+.5*10↑
-cn)),2)
313 iflen(sr$)<ct-cn+(cn<>0)thensr$=" "+
sr$:goto313
314 ifcn=0orabs(sr)>=1e10goto316
315 sr$=sr$+mid$(str$(1+abs(sr)-int(abs(
sr))+.5*10↑-cn),3,cn+1)
316 iflen(sr$)<ctthensr$=sr$+" ":goto316
317 iflen(sr$)>ctthensr$=""
318 iflen(sr$)<ctthensr$=sr$+"*":goto318
319 return
350 open4,4:print#4,sr$;:close4:return
360 open4,4:print#4:close4:return
1000 rem deze versie dd. 830319
1010 rem basicode laden
1020 rem voor   vic-20
1030 ifpeek(56865)=32goto1100
1040 gosub100:print"sorry"
1050 print:print"dit programma is
1060 print"alleen geschikt voor
1070 print:print"de  vic-20
1080 end
1090 :
1100 print"■BASICODE  LADEN"
1110 :
2000 poke56,peek(56)-2:poke55,0:run2010
2010 ms=peek(56):mt=ms*256:ad=mt
2020 c1=1088:c2=2:dt=32:print:print
2030 readda$:ifda$="*"then3000
```



```
2040 print"■"dt"■ tellen geduld aub"
2050 dt=dt-1:le=len(da$):forka=1tolestep
c2
2060 by=asc(mid$(da$,ka,1))*16-c1
2070 by=by+asc(mid$(da$,ka+1,1))
2080 ifby<0thenby=by+ms+256
2090 pokead,by:ad=ad+1:next:goto2030
2100 :
3000 gosub100:print"Laden van BASICODE
3010 print"   gaat nu zo  :"
3020 print:print
3030 print"   Geef  : NEW  om dit
3040 print:print"programma weg te maken
3050 print"of Geef  :  SYS"mt
3060 print:print"om de regels vanaf
3070 print:print"1000 weg te maken.
3080 print:print
3090 print"Geef dan  :  SYS"mt+35
3100 print:print"om BASICODE in te
3110 print:print"lezen.
3120 end
3130 :
4000 rem data basicodeladen
4010 :
4020 data jb@cjinhheadhfaeb@aclfji@@jhia
eo
4030 data lhiaeoahji@bfeeohebmjef@fi@@he
bn
4040 data dlbjleb@idohjiolhmaliahel@jill
j@
4050 data 0ab@anlkjlhh@bji@@hdjhhejghejd
he
4060 data jfjhiakblha@okghj@adhdjchdikjb
bl
4070 data ljjmbmiabi@bo@ohjmbaiahjbiohm@
nh
4080 data nfjcm@njlfika@nfjindj@0ab@anlk
ji
4090 data ffhmbdiajmad@cjnae@chmio@bhnj@
4100 data jigkjb0ahmad@chnae@cjihbhmbnia
eh
4110 data jlbaiab@la0@lihbm@oiheilj@@@hd
io
4120 data b@la0@bigojjn@@mo@fgn@@cm@cab@
la
4130 data 0@b@gc0ab@eilfjeilo@@cdlilnadl
gd
4140 data ldblaoiag@nkjfjfkmcl@co@oddhde
il
4150 data heilji@@imcl@cnha@@ajjhfjffhf@
n@
4160 data bbm@@fjeiodiooheiojeioa@aajm@e
i@
4170 data bi@bo@@jhjb@acmai@@d@ih@c@@ghj
li
4180 data f@i@@bbieoii@@@bbicoiajglhl@ee
m@
4190 data hoji@@ii@@@bjbooj@@ahfgjhdgkb@
gc
4200 data @@k@cmb@fklib@gllehlom@aji@@ii
ol
4210 data @aiiom@alhlhhdinjeadhmon@ajeae
hm
4220 data oo@ajebmchni@bhebmk@@blfbnkiol
@a
```

```
4230 data iabmhha@ohjebmahfeinhebmi@@bnf
bn
4240 data jfbnnhndchk@@cdlil0@b@9c0ab@ei
lf
4250 data dlceldnfl@b@looldlcclejmbeiajn
bd
4260 data iaj@@bhlbeiadjjdjio@@ji@b9nfje
m@
4270 data bmji@cm@a@ffjec@@bffjei@babfje
ff
4280 data iki@a9jeikjdjdiakblha@@bj@@@hd
jd
4290 data jb@chfjilfjijih@heikji@hhejejl
ba
4300 data iajmbliadi@ahmbliadlahnkicecde
da
4310 data ebdcdhdidnd9bmdfdoebbmdbdaecdi
dc
4320 data doddde@@dfdoeednddb@dadnddb@dl
do
4330 data dadddidnd9@m@@
4340 data *
4350 :
65280 :copyright :                j. haubrich
65280 :                            eindhoven

ready.
```

****

COMMODORE 64 VIC 20

SEKÄ KAIKKI TARVIKKEET

SHARP taskumikrotietokoneet ja -laskimet.

Myös suuri valikoima käytettyjä mikrotietokoneita ja

tarvikkeita, ym. Edullisesti.

M y y d ä ä n - V a i h d e t a a n - O s t e t a a n.

HOBBY-DATA

66270 PIRTTIKYLÄ

PUH.961-661434 (myös ilt.)

OSTAN /MYYN / VAIHDAN

MYYN VIC 20 + 16 K muistinlaajennus + tarkkuusgrafiikka-moduli + + joystick + Alien-pelimoduli. Puh. 90-425886/Risto Kause (87).

MYYN Ratrace-modulin CBM 64:ään. Hinta 150:-. Mikko Pikarinen, Onkikuja 4, 82500 Kitee.

MYYN ohjeet VIC-20:een liitettävään otto/antokorttiin ja audio-ohjattuun valoon. Jälkimmäisellä voi toteuttaa esim. "liikkuvat" joulukynttilät. Puh. ilt. 916-11806/Seppä.

MYYN VIC-20, kasettiasema, superlaaj.moduli, muistinlaaj.moduli 16 kt, Adventureland, Star Battle, Road Race, Omega Race, Luftkampf, English language revision ym. yhdessä tai erikseen. Puh. 90-314480/Eero Helosvuori.

MYYN ja VAIHDAN kone- sekä Basic-kielisiä pelejä VIC-20:een; Matopeli, Mörkö, 3D-Maze jne. Pelilista osoitteesta: Aki Huttunen, Vihkurintie 3B 11, 37800 Toijala tai Puh. 937-21495.

VAIHDAN/MYYN Omega Race:n ja Star Battle:n toisiin moduleihin tai 120:-/kpl. Puh. 931-414313/Jari.

VAIHDAN/MYYN konekielipelejä, myyn alkaen 40:-. Myyn Basic-kurssin osa 1, sisältää 2 kasettia, hintaan 150:-. 90-314795/Tuomas.

MYYN Commodore 1525 kirjoittimen. Puh. 90-678897/Heikki Vesasalo.

MYYN Radar-rat-race -pelimodulin sekä muutaman nauhalla olevan konekielisen pelin. Soita Puh. 90-671713 tai kirjoita. Simo-Pekka Lahtinen, Sotkatie 9 A 1, 00200 Helsinki 20.

MYYN perusversioon: Escape-MCP 60:-, 16K:lle: Subspace Striker+ ZOR (The Battle of The Robots) 80:-, 16K:lle: Defender+Phalanx (Scramble)+Snapjack 80:-. Kaikki postikuluineen. Soittele iltaisin 915-143034/Juhani.

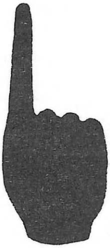
MYYN VIC-20+kas.asema+laajennus 6 mod.+8K+16K+8 pelimod.(mm.Choplifter ja Sargon)+konek.mon+Sup.Exp.+Prog.Aid+puhesyntetis.+valokynä+Vic Reveal.+Vic Graphics. Lähtöhinta 2.200:-. 90-175219.

VAIHDAN Shakkimodulin Jelly Monster:iin tai muuhun hyvään pelimoduliin ja Jupiter Lander:in johonkin muuhun pelimoduliin. Soita 90-597274/Panu.

ADVENTURELAND-pelin omistajat, ottakaa yhteys Jari Renkoon. Haluaisin tietoja ym. pelistä. Puh. 90-8033007.

JOUKKOJULKAISU ISSN 0780-6159 HKE-OFFSET 1983

0503	PITKANEN PEKKA	KAUNIAINEN
0504	HEINONEN OSMO	ESPOO
0505	HEINONEN TIMO	ESPOO
0506	KIVEKAS ISMO	NAKKILA
0507	NISKANEN MIKA	HELSINKI
0508	KORNILOW JUKKA	HELSINKI
0509	HURME MARKKU	HELSINKI
0510	GESTRIN BENEDICT	KAUNIAINEN
0511	LINDSTROM JUHA	VANTAA
0512	VAHKURI VESA	HELSINKI



ON LUKIJOITAMME
TÄNÄÄN
LIITY SINÄKIN
VIKKI:N LUKIJAKSI!

KERHON OSOITE: HELSINGIN SEUDUN VIC - KERHO

PL 18
00241 Helsinki 24

VIKKI-kerholehti ilmestyy 8 kertaa vuodessa. Kerhon jäseneksi pääsee maksamalla jäsenmaksu kerhon

PSP tilille 310223-5